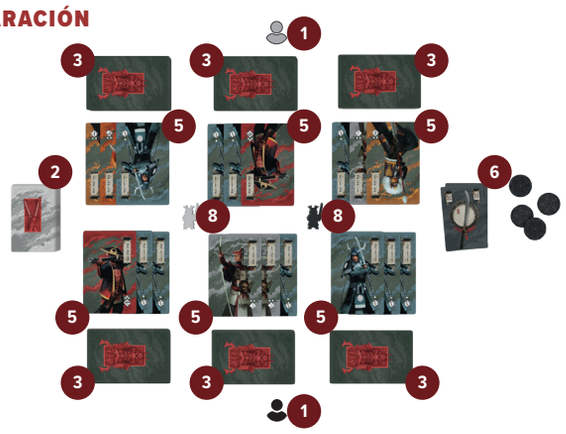
PREPARACIÓN



1. Sentaos de forma que os miréis de frente, dejando los componentes del juego en el centro.
2. Barajad las 32 cartas de arma normal y colocadlas boca abajo en un montón, al alcance de ambos jugadores. Ese será vuestro montón de armas. Dejad aparte de momento las cartas de arma especial.
3. Barajad las 36 cartas de enemigos y colocadlas boca abajo en 6 montones iguales. Colocadlas como se puede ver en la ilustración.
4. Barajad las 6 cartas de jefe y, a continuación, colocad una carta de jefe boca abajo en cada uno de los 6 montones de enemigos. Para ello, colocad boca abajo en la mesa 3 cartas de cada montón, luego una carta de jefe encima de cada grupo de 3, y por último el resto de cartas de cada montón sobre cada carta de jefe. De esta forma, cada montón de enemigos tendrá 7 cartas, con una carta de jefe en la 4.ª posición.
5. Revelad las 3 primeras cartas de cada montón de enemigos y colocadlas según se ve en la ilustración, de forma que cada carta tape casi por completo la que se ha revelado antes que ella. Procurad que todos los números e iconos que hay a la derecha de cada enemigo queden visibles. Cada uno de esos grupos de 3 cartas constituirá la fila de ataque del montón del que se tomó.
6. Colocad las 4 fichas de parada y las 4 cartas de arma especial de forma que estén al alcance de ambos jugadores.
7. A continuación cada jugador deberá robar las 4 primeras cartas que haya en el montón de armas y quedárselas en la mano. Si a alguien no le gustan sus 4 cartas iniciales, puede devolverlas al montón de armas, volver a barajarlo y robar de nuevo las 4 primeras. Ese cambio de cartas opcional solo puede llevarse a cabo durante la preparación, y solamente una vez por jugador.
8. A continuación cada jugador elegirá un meeple de samurái, que controlará durante toda la partida. Ambos meeples deberán colocarse en el campo de batalla, cada uno en una de las dos posiciones que se indican en la ilustración superior. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo para que en cada una de las 2 posiciones haya un meeple, pero **no podrán** describir las cartas que tengan en la mano.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante cada ronda tendréis que descartar cartas de la mano para derrotar enemigos o parar sus ataques. Cada una de esas opciones eliminará un enemigo de la partida, pero solo los que hayáis derrotado os otorgarán puntos de honor. Cada jugador podrá poner en juego cartas de arma o pasar, y así hasta que ambos jugadores hayan pasado.
Después atacarán todos los enemigos restantes, y el daño que os causen os obligará a descartar cartas de vuestro montón de armas. Solo obtendréis la victoria si sobrevivís a todos los enemigos habiendo obtenido al menos 40 puntos de honor. Si agotáis vuestro montón de armas 3 veces antes de que eso ocurra, habréis perdido la partida.

ESTRUCTURA DE UNA RONDA

Cada ronda tiene la misma estructura que en el modo solitario: se divide en una fase de samuráis y una fase de enemigos. Se llevan a cabo siempre en ese orden, y al acabar la fase de enemigos empieza una nueva ronda, a no ser que la partida haya llegado a su fin. Consultad el apartado «Final de la partida» para ver las posibles formas de terminar que existen.
Cada una de las fases de la partida sigue las mismas reglas que en el modo solitario, con algunos añadidos que se explican a continuación:

FASE DE SAMURÁIS

ROBAR

Cada jugador deberá robar 4 cartas del montón de armas y quedárselas en la mano.
Nota: Al igual que en el modo solitario, en la primera ronda de la partida no se produce esta acción de robar.

LUCHAR

Los jugadores, por turnos, pondrán en juego cartas para atacar o parar. También podrán descartar cartas del montón de armas para mover su meeple de samurái o para cambiar sus posibles objetivos mediante la concentración.
Durante su turno un jugador deberá poner en juego un máximo de 2 cartas de la mano y llevar a cabo tantas acciones especiales como desee. Si no pone en juego ninguna carta, se considerará que ha pasado y ya no dispondrá de más turnos en esa ronda. Si solo ha pasado uno de los dos jugadores, el otro podrá seguir poniendo en juego tantas cartas como quiera hasta que también decida pasar. Una vez que ambos jugadores hayan pasado, empezará la fase de enemigos.

DETERMINAR QUÉ FILAS SE TOMAN COMO OBJETIVO

Los jugadores tendrán que usar su meeple de samurái para determinar qué filas de ataque pueden tomar como objetivo al poner en juego cartas de arma. Cada meeple de samurái estará rodeado siempre por 4 de las 6 filas de ataque. Los jugadores establecerán sus objetivos según su perspectiva desde la posición en la que estén sentados.

ACCIONES ESPECIALES

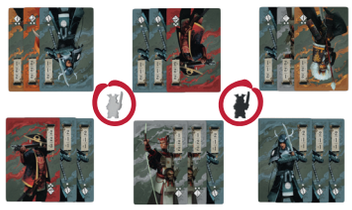
En el modo cooperativo hay dos acciones especiales, que se pueden llevar a cabo varias veces en cualquier momento del turno de cada jugador.

- ***CONCENTRACIÓN***

  Se lleva a cabo siguiendo las reglas del modo solitario.

- ***MOVIMIENTO***

  Durante su turno, un jugador puede mover su meeple de samurái a la otra posición si descarta una carta del montón de armas. Según avance la partida es posible que haya 2 meeples de samurái en la misma posición. Mover el meeple de samurái supone cambiar las filas de ataque que se pueden tomar como objetivo al poner en juego cartas de arma.

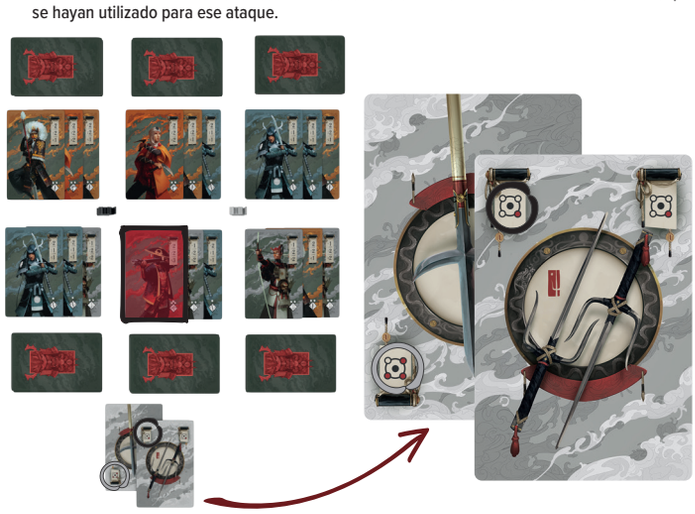


DERROTAR A UN ENEMIGO

Todos los enemigos derrotados se colocan en un montón de honor que es común a ambos jugadores. Los enemigos son de cuatro colores distintos. A todos excepto los rojos se los derrota según las reglas del modo solitario. Los enemigos rojos son más fuertes en el modo cooperativo, de modo que para derrotarlos será necesario que los ataquen ambos jugadores.

Al atacar a un enemigo rojo, comprueba primero si el otro jugador tiene ya un arma activa que haya puesto en juego contra ese enemigo. Se considera que un arma está activa cuando se ha colocado boca arriba en la mesa junto a una de las filas de ataque.

- Si no hay ningún arma activa que corresponda a la fila de ataque que hayas tomado como objetivo, el arma que se juegue se convierte en arma activa y se coloca junto a esa fila de ataque. Aseguraos de colocar el arma de forma que quede claro qué jugador la ha puesto en juego.
- Si tu aliado ya ha colocado un arma activa junto a la fila de ataque que hayas tomado como objetivo, el enemigo rojo que ocupe la primera posición de esa fila quedará derrotado y se colocará en el montón de honor común. A continuación deberán descartarse las dos armas que se hayan utilizado para ese ataque.



PARAR LOS ATAQUES DE UNA FILA

Cuando pares los ataques de una fila, comprueba si tiene colocada un arma activa.
Si la tiene, descártala.

COMUNICACIÓN

Los jugadores solo podrán comunicarse si los dos meeples de samurái están en la misma posición. Si es así, podrán consensuar sus jugadas e incluso revelarse las cartas que tienen en la mano.

NO OS QUEDAN ARMAS

Cuando se cree un nuevo montón de armas, cada uno de los dos jugadores robará una carta de arma especial. El proceso sigue las mismas reglas del modo solitario, salvo que se hace en función de si quedan 4 o 2 cartas de arma especial en la zona de juego, en lugar de 2 o 1.

FINAL DE LA PARTIDA

La victoria o la derrota en la partida corresponderán por igual a ambos jugadores. Todas las condiciones del final de la partida se basan en las reglas del modo solitario. A continuación se indica la calificación que obtendrán los jugadores en función de los puntos de honor con los que consigan la victoria:

- Entre 40 y 44 puntos de honor: Principiantes
- Entre 45 y 49 puntos de honor: Hábiles con la espada
- Entre 50 y 54 puntos de honor: Samuráis honorables
- Más de 55 puntos de honor: Leyendas del imperio

VARIANTE DEL JUEGO PARA EXPERTOS: EL CAMINO DEL GUERRERO

Seguid las reglas de preparación del modo cooperativo, con un único cambio:

Antes de llevar a cabo el paso 3, añadid las 4 cartas de yamabushi al montón de enemigos y barajadlo. Retirad entonces de la partida las 4 primeras cartas del montón y a continuación llevad a cabo el paso 3.

Todas las cartas de yamabushi tienen el mismo efecto que en el modo solitario.

En este juego para 2 jugadores, tu aliado y tú lucharéis contra la amenaza de vuestros enemigos. ¡Estaréis juntos en la victoria o en la derrota, de modo que vuestra cooperación será clave para sobrevivir con honor!

INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

Eiyo es un juego ágil en el que tendréis que administrar vuestras armas de forma estratégica para derrotar a una multitud de enemigos. Tendréis que sobrevivir a sus ataques procurando además obtener puntos de honor, que serán fundamentales para lograr la victoria una vez termine la partida.

COMPONENTES

32 cartas de arma normal

4 cartas de arma especial
(se usan 2 en el modo solitario y las 4 en el modo cooperativo)

36 cartas de enemigo

4 fichas de parada

4 cartas de yamabushi
(solo se usan en la variante «El camino del guerrero»)

6 cartas de jefe

2 meeples de samurái
(se usan en el modo cooperativo)

CRÉDITOS

Diseño del juego: Andrea Sbragia y Pierpaolo Paoletti.
Ilustraciones: Mateusz Mizak.
Publicación: ThunderGryph Games.
Coordinación del proyecto y dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisión del juego: Pierpaolo Paoletti.
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox.
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi.
Diseño gráfico: Daniel Tosco.
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco.
Traducción: David Martínez del Amor.
Revisión: Juan P. Betanzos Soto.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González.

IDIOMAS

Las reglas están disponibles en formato digital en thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla (España); support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.